

I. DISPOSICIONES GENERALES

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE

13634 *Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, por el que se constituye la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación perteneciente a dicha familia profesional artística y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.*

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, define en el artículo 45 las enseñanzas artísticas profesionales de grado medio y superior de artes plásticas y diseño y determina que la finalidad de estas enseñanzas artísticas es proporcionar al alumnado una formación artística de calidad y garantizar la cualificación de los futuros profesionales de las artes plásticas y el diseño.

En el artículo 51 la Ley establece que estas enseñanzas profesionales se organizarán en ciclos de formación específica, los cuales incluirán una fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres, y remite al capítulo V del título I para su reglamentación, con las salvedades recogidas expresamente para las enseñanzas artísticas.

El Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, por el que se establece la ordenación general de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño, concreta en su artículo 6 que las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño se ordenarán en ciclos formativos de grado medio y de grado superior agrupados en familias profesionales artísticas.

De acuerdo con dichas previsiones y lo dispuesto en el artículo 39.6 de la Ley de Educación y debido a la naturaleza de la materia y a su carácter marcadamente técnico, corresponde al Gobierno, previa consulta a las Comunidades Autónomas, establecer mediante real decreto las titulaciones correspondientes a las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño, los aspectos básicos del currículo de cada una de ellas y las familias profesionales artísticas en las que se agrupan.

Asimismo, establecer bases estatales mediante normas reglamentarias, como ocurre en el presente caso, es conforme a la excepcionalidad admitida por el Tribunal constitucional cuando «resulta complemento indispensable en determinados supuestos para asegurar el mínimo común denominador establecido en las normas legales básicas» (así, entre otras, en las SSTC 25/1983, 32/1983, y 48/1988).

Las enseñanzas de artes plásticas y diseño, referentes de las enseñanzas de artes aplicadas y oficios artísticos en nuestro sistema educativo, asumen la transmisión de las prácticas artísticas imprescindibles para la renovación y mejora de productos, ambientes y mensajes y para el crecimiento del patrimonio artístico.

Para ello, estas enseñanzas artísticas profesionales sitúan la innovación tecnológica, la apreciación artística y la sólida formación en los oficios de las artes y el diseño en el contexto de la dimensión estética y creadora del hombre, cualidad determinante para el crecimiento patrimonial y de los valores de identidad, de expresión personal y de comunicación social.

En este sentido, el objetivo básico de este título es atender a las actuales necesidades de formación de técnicos superiores especialistas en la producción de imágenes de animación en el ámbito de la comunicación gráfica y audiovisual, y aunar el conocimiento de materiales, procedimientos técnicos y nuevas tecnologías con la cultura y la sensibilidad artística para constituir la garantía de calidad demandada hoy por los sectores productivos, artísticos y culturales vinculados a la creación y producción gráfica.

El Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, define los títulos de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño como el documento oficial acreditativo del nivel de formación, cualificación y competencia profesional específica de cada especialidad artística, se

establece la estructura que deben tener dichos títulos y se fijan los aspectos que deben contemplar las enseñanzas mínimas correspondientes.

En este marco normativo, el presente real decreto tiene por objeto constituir la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual acorde con los sectores profesionales artísticos relacionados con la creación de contenidos gráficos y audiovisuales, establecer el título profesional de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación perteneciente a esta familia profesional artística y determinar su identificación, el perfil profesional, el contexto profesional, las enseñanzas mínimas y aquellos otros aspectos de la ordenación académica y de los centros que, sin perjuicio de las competencias atribuidas a las Administraciones educativas en esta materia, constituyan los aspectos básicos que aseguren una formación común y garanticen la validez de los títulos en cumplimiento de lo dispuesto en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Asimismo, para este título se determinan los accesos a otros estudios, las convalidaciones y exenciones y las competencias docentes para la impartición de las enseñanzas mínimas.

Como enseñanzas de educación superior y con el fin de facilitar el reconocimiento de créditos entre los títulos de técnico superior y las enseñanzas conducentes a títulos superiores de enseñanzas artísticas o títulos universitarios, en este ciclo formativo de grado superior se establecen los créditos europeos ECTS mínimos correspondientes a cada módulo formativo, tal como se definen en el Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional.

Para la elaboración de esta norma han sido consultadas las Comunidades Autónomas en el seno de la Conferencia Sectorial de Educación y han emitido informe el Consejo Superior de Enseñanzas Artísticas, el Consejo Escolar del Estado y el Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas.

En su virtud, a propuesta del Ministro de Educación, Cultura y Deporte y previa deliberación del Consejo de Ministros en su reunión del día 11 de octubre de 2012,

DISPONGO:

Artículo 1. *Objeto.*

1. El presente real decreto tiene por objeto constituir la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y establecer el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación perteneciente a dicha familia profesional artística con carácter oficial y validez en todo el territorio nacional, así como sus correspondientes enseñanzas mínimas.

2. La familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual sustituye a la familia profesional de Diseño Gráfico constituida en el Real Decreto 1456/1995, de 1 de septiembre, por el que se establecen los títulos de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Publicitaria, en Ilustración y en Fotografía Artística, pertenecientes a la familia profesional de Diseño Gráfico y se aprueban sus enseñanzas mínimas.

Artículo 2. *Enseñanzas mínimas y establecimiento del currículo de los ciclos formativos.*

1. Las enseñanzas mínimas y la descripción del perfil profesional y del contexto profesional correspondientes al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación se regulan en el anexo I al presente real decreto.

2. Las Administraciones educativas, en el ámbito de sus competencias, establecerán el currículo correspondiente a este título del que formarán parte los aspectos básicos del currículo que constituyen las enseñanzas mínimas.

Artículo 3. *Competencia docente.*

Las competencias docentes de los funcionarios pertenecientes a los Cuerpos de Profesores para la impartición de los módulos básicos correspondientes a las enseñanzas mínimas del ciclo formativo de Artes Plásticas y Diseño de Animación son las contempladas en el anexo II al presente real decreto.

Artículo 4. *Ratios.*

1. En las enseñanzas correspondientes al ciclo formativo de Artes Plásticas y Diseño de Animación la relación numérica profesor-alumno será, como máximo, de 1/30 en las clases teóricas y teórico prácticas y de 1/15 en las clases prácticas y talleres, prevista en el artículo 13 del Real Decreto 303/2010, de 15 de marzo, por el que se establecen los requisitos mínimos de los centros que impartan enseñanzas artísticas reguladas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

2. Para el módulo de proyecto integrado se contará con la tutoría individualizada del profesorado que imparta docencia en el ciclo formativo.

Artículo 5. *Instalaciones.*

1. En los centros de enseñanza que impartan el ciclo formativo de Artes Plásticas y Diseño de Animación será necesario, como mínimo, los requisitos de instalaciones y condiciones materiales establecidos en el Real Decreto 303/2010, de 15 de marzo.

2. Los espacios dispondrán de la superficie necesaria y suficiente para desarrollar las actividades de enseñanza de los módulos profesionales que se imparten en cada uno de los espacios. Además, deberán cumplir las siguientes condiciones:

a) La superficie se establecerá en función del número de personas que ocupen el espacio formativo y deberá permitir el desarrollo de las actividades de enseñanza con la ergonomía y la movilidad requeridas dentro del mismo.

b) Deberán cubrir la necesidad espacial de mobiliario, equipamiento e instrumentos auxiliares de trabajo.

c) Deberán respetar los espacios o superficies de seguridad que exijan las máquinas y equipos en funcionamiento.

d) Respetarán la normativa sobre prevención de riesgos laborales, la normativa sobre seguridad y salud en el puesto de trabajo y cuantas otras normas sean de aplicación.

3. Los equipamientos que se incluyen en cada espacio han de ser los necesarios y suficientes para garantizar la calidad de la enseñanza. Además deberán cumplir las siguientes condiciones:

a) El equipamiento (equipos, máquinas, y otros) dispondrá de la instalación necesaria para su correcto funcionamiento, cumplirá con las normas de seguridad y prevención de riesgos y con cuantas otras sean de aplicación.

b) La cantidad y características del equipamiento deberán estar en función del número de alumnos y permitir la adquisición de los resultados de aprendizaje, teniendo en cuenta los criterios de evaluación y los contenidos que se incluyen en cada uno de los módulos profesionales que se impartan en los referidos espacios.

4. Las Administraciones competentes velarán para que los espacios y el equipamiento sean los adecuados en cantidad y características para el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje y garantizar la calidad de estas enseñanzas.

Artículo 6. *Acceso a otros estudios.*

1. El título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación permitirá el acceso a cualquier otro ciclo formativo de grado medio o superior, con la exención de la

prueba específica en aquellos casos previstos en el artículo 15 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, por el que se establece la ordenación general de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño.

2. El título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación permitirá el acceso directo a las enseñanzas artísticas superiores de Diseño, de Artes Plásticas y de Conservación y Restauración de Bienes Culturales. Las Administraciones educativas reconocerán créditos de estas enseñanzas superiores a quienes estén en posesión del Título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño, de conformidad con lo establecido en el apartado 2 del artículo 10 de los Reales Decretos 633/2010, 634/2010 y 635/2010, de 14 de mayo, y el Real Decreto 1618/2011, de 14 de noviembre, sobre reconocimiento de estudios en el ámbito de la Educación Superior.

3. El título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación permitirá el acceso a los estudios universitarios de conformidad con lo establecido en el Real Decreto 1892/2008, de 14 de noviembre, por el que se regulan las condiciones para el acceso a las enseñanzas universitarias oficiales de grado y los procedimientos de admisión a las universidades públicas españolas.

4. El reconocimiento de créditos entre títulos pertenecientes a enseñanzas de educación superior y el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Ilustración se llevará a cabo de conformidad con el Real Decreto 1618/2011, de 14 de noviembre, salvo en los supuestos de convalidación o reconocimiento entre estudios de una misma enseñanza o estudios de técnico superior de enseñanzas distintas que se regirán por su normativa específica.

5. A efectos de facilitar el reconocimiento de créditos, se asignan 120 créditos ECTS a la totalidad del ciclo formativo de grado superior y 66 créditos ECTS a las enseñanzas mínimas establecidas en este real decreto, distribuidos entre los módulos profesionales correspondientes.

Artículo 7. *Convalidaciones y exenciones.*

1. Serán objeto de convalidación los módulos formativos del ciclo formativo de Animación regulado en el presente real decreto por módulos de ciclos formativos de la familia profesional de Comunicación Gráfica y Audiovisual, según lo dispuesto en el anexo III.

2. Serán objeto de convalidación los módulos formativos del ciclo formativo de Animación regulado en el presente real decreto por módulos de ciclos formativos de la familia profesional de Diseño Gráfico regulados en el Real Decreto 1456/1995, de 1 de septiembre, según lo dispuesto en el anexo IV.

3. El módulo profesional de Formación y Orientación Laboral será objeto de convalidación siempre que se haya superado en un ciclo formativo de artes plásticas y diseño.

4. En el establecimiento del currículo correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, las Administraciones educativas deberán prever la observancia de la normativa básica de convalidaciones a fin de garantizar la coincidencia mínima de la carga lectiva y contenidos de los módulos de Formación y Orientación Laboral y los recogidos en los anexos III y IV.

5. El procedimiento y los requisitos para el reconocimiento de dichas convalidaciones serán los establecidos en la normativa vigente.

6. Los módulos formativos del ciclo formativo de Artes Plásticas y Diseño de Animación que podrán ser objeto de exención por su correspondencia con la práctica laboral de acuerdo con lo establecido en el artículo 24 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, se determinan en el anexo V.

7. Podrá determinarse la exención total o parcial de la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres, siempre que se acredite una experiencia laboral de, al menos, un año en un campo profesional directamente relacionado con el ciclo formativo regulado en el presente real decreto.

8. Las administraciones educativas regularán el procedimiento para el reconocimiento de las exenciones. En todo caso, para la acreditación de la experiencia laboral deberá presentarse la documentación que se indica en los artículos 15.4 y 24 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo.

9. En ningún caso podrán ser objeto de convalidación ni exención el módulo de proyecto integrado al tener por objeto la integración de los conocimientos, destrezas y capacidades específicos del campo profesional de la especialidad a través de la realización de proyecto adecuado al nivel académico cursado.

Disposición adicional primera. *Referencia del título en el marco europeo.*

Una vez establecido el marco nacional de cualificaciones de acuerdo con las recomendaciones europeas, se determinará el nivel correspondiente de estas titulaciones en el marco nacional y su equivalente en el marco europeo.

Disposición adicional segunda. *Referencias a la familia profesional de Diseño Gráfico aplicables a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual.*

1. Las adscripciones preferentes relativas a los títulos de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño de la familia profesional de Diseño Gráfico contempladas en el Anexo II, apartado B, del Real Decreto 1892/2008, de 14 de noviembre, por el que se regulan las condiciones para el acceso a las enseñanzas universitarias oficiales de grado y los procedimientos de admisión a las universidades públicas españolas, según la actualización de la Orden EDU 1434/2009, de 29 de mayo, serán también de aplicación a los títulos de la nueva familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual.

2. Igualmente se entenderá que las reseñas que, con carácter general, tengan como referente la familia profesional de Diseño Gráfico serán de aplicación a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual.

Disposición adicional tercera. *El ejercicio de la profesión.*

Las descripciones de los Perfiles Profesionales recogidas en el anexo I no constituyen una regulación del ejercicio de profesión titulada alguna y, en todo caso, se entenderá en el contexto del presente real decreto con respeto al ámbito del ejercicio profesional vinculado a las profesiones tituladas por la legislación vigente.

Disposición adicional cuarta. *Accesibilidad universal en las enseñanzas del ciclo formativo de Artes Plásticas y Diseño de Animación.*

1. Las Administraciones educativas, en el ámbito de sus respectivas competencias, incluirán en el currículo del ciclo formativo de Artes Plásticas y Diseño de Animación los elementos necesarios para garantizar que las personas que lo cursen desarrollen las competencias incluidas en el currículo en «diseño para todos».

2. Asimismo, dichas Administraciones adoptarán las medidas que estimen necesarias para que este alumnado pueda acceder y cursar estas enseñanzas artísticas profesionales en las condiciones establecidas en la disposición final décima de la Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad.

Disposición derogatoria única. *Derogación normativa.*

Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en este real decreto.

Disposición final primera. *Título competencial.*

El presente real decreto tiene carácter de norma básica al amparo de las competencias que atribuye al Estado el artículo 149.1.1.^a y 30.^a de la Constitución.

Disposición final segunda. *Implantación del nuevo currículo.*

Las Administraciones educativas iniciarán la implantación progresiva del nuevo currículo de estas enseñanzas en el curso escolar 2013/2014.

Disposición final tercera. *Entrada en vigor.*

El presente real decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

Dado en Madrid, el 11 de octubre de 2012.

JUAN CARLOS R.

El Ministro de Educación, Cultura y Deporte,
JOSÉ IGNACIO WERT ORTEGA

ANEXO I

Enseñanzas mínimas y descripción del perfil y del contexto profesional del título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación

1. Identificación del título.

- 1.1 Denominación: Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación.
- 1.2 Nivel: Grado superior de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño.
- 1.3 Duración total del ciclo: Dos mil horas.
- 1.4 Familia profesional artística: Comunicación gráfica y audiovisual.
- 1.5 Referente europeo: CINE-5b (Clasificación Internacional Normalizada de la Educación).

2. Perfil profesional.

2.1 Competencia general.

Realizar proyectos de animación, personales o por encargo de empresas, instituciones u otros profesionales.

Planificar la realización del proyecto de animación mediante la definición de los aspectos expresivos, funcionales y técnicos.

Valorar y hacer posible la elaboración del trabajo en equipo.

Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto y los controles de calidad correspondientes para garantizar que expresa de forma óptima los objetivos comunicativos del mismo.

2.2 Competencias profesionales.

Comunicar mensajes eficientemente mediante el lenguaje plástico y visual.

Elaborar proyectos de comunicación visual mediante imagen animada que integre, en su caso, elementos persuasivos, informativos e identificativos.

Planificar y elaborar proyectos de animación adecuados a las especificaciones narrativas y técnicas previamente determinadas.

Seleccionar y gestionar las fuentes y recursos óptimos para la realización del proyecto de animación.

Comunicar mensajes mediante imagen animada para los diferentes medios de difusión.

Establecer los controles de calidad correspondientes en cada fase del proceso proyectual.

Considerar en el proyecto de animación los procesos de post producción más adecuados.

Conocer y cumplir la normativa específica que regula las realizaciones de comunicación audiovisual.

Coordinarse de manera eficaz para el desarrollo del proyecto de animación.

2.3 Cualificación profesional del Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales.

3. Contexto profesional.

3.1 Ámbito profesional.

Desarrolla su actividad como profesional autónomo y como trabajador por cuenta ajena. Ejerce sus competencias por encargo de las propias entidades, como asociado o como integrante en equipos de realización y producción audiovisual. Puede ejercer en sus competencias como creador independiente o realizador de ideas o guiones de otros profesionales.

3.2 Sectores productivos.

Ejerce su profesión en el sector público o privado, en empresas relacionadas con la comunicación: productoras de cine, productoras de televisión, agencias de publicidad, editoriales y estudios de diseño.

Realiza proyectos propios como actividad artística independiente.

3.3 Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes.

Profesional cualificado para desempeñar los siguientes puestos de trabajo y ocupaciones:

Realización de películas de animación independientes o integradas en producciones audiovisuales o multimedia en la industria de la cultura y el entretenimiento.

Elaboración de guiones propios o adaptaciones de textos ajenos para piezas de animación.

Creación de escenarios, fondos, objetos y/o personajes.

Creación de fotogramas clave para definir la representación.

Realización de dibujos de intercalación.

Modelado y representación de los elementos que conforman la animación 2D o 3D.

Animación, iluminación, coloreado de las fuentes generadas y ubicación de las cámaras virtuales.

Renderización.

4. Enseñanzas mínimas.

4.1 Objetivos generales del ciclo formativo.

Identificar las necesidades técnicas, comunicativas y artísticas planteadas en una propuesta de animación.

Conocer el proceso de creación de imágenes para la animación audiovisual y ser capaz de valorar los recursos y las técnicas expresivas más adecuadas en la preparación de la pieza de animación audiovisual.

Definir los aspectos expresivos, narrativos, funcionales y técnicos de la imagen animada audiovisual para transmitir el mensaje de manera óptima.

Planificar la realización de un proyecto de animación llevando a cabo los controles de calidad pertinentes en las distintas fases del proceso.

Obtener e interpretar las fuentes documentales y de referencia para la realización de proyectos de animación audiovisual.

Interpretar la evolución de las tendencias expresivas audiovisuales y valorar los condicionantes simbólicos, culturales y estéticos que contribuyen a configurar la forma idónea del mensaje.

Analizar las especificaciones técnicas en los procesos de producción para garantizar la calidad y competitividad del producto comunicativo en el mercado.

Optimizar la infraestructura de un estudio y de sus instalaciones en función de los requerimientos de proyecto.

Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector.

Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.

Comprender y aplicar el marco legal y normativo que regula y condiciona la actividad profesional.

Valorar y aplicar los principios de la ética profesional en el desarrollo de la gestión y administración de su actividad.

4.2 Distribución horaria de las enseñanzas mínimas.

Estructura general	Horas lectivas mínimas	Créditos ECTS mínimos
Módulos impartidos en el centro educativo	1.050	63
Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres	50	3
Total horas de enseñanzas mínimas	1.100	66

4.3 Formación en el centro educativo.

4.3.1 Módulos correspondientes a las enseñanzas mínimas.

CF GS Animación

Módulos formativos	Enseñanzas mínimas	
	ECTS	Horas lectivas
Fundamentos de la representación y la expresión visual.	5	90
Teoría de la imagen	3	45
Medios informáticos	5	90
Fotografía	3	60
Historia de la animación.	3	50
Dibujo aplicado a la animación.	6	120
Técnicas de animación.	7	135
Lenguaje y tecnología audiovisual	5	100
Guión y estructura narrativa	3	60
Proyectos de animación	13	200
Proyecto integrado	7	50
Formación y orientación laboral	3	50
Total mínimos.	63	1.050

4.3.2 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación de los módulos.

I. Fundamentos de la representación y la expresión visual.

a) Objetivos:

1. Analizar los elementos que configuran la representación del espacio en un soporte bidimensional y las interrelaciones que se establecen entre ellos.
2. Utilizar adecuadamente los elementos y las técnicas propias del lenguaje plástico y visual en la representación gráfica de imágenes.
3. Adecuar la representación gráfica a los objetivos comunicacionales del mensaje.
4. Comprender los fundamentos y la teoría del color, su importancia en los procesos de creación artístico-plástica y utilizarlos de manera creativa en la representación gráfica de mensajes.
5. Analizar el color y los demás elementos del lenguaje plástico y visual presentes en diferentes imágenes bi y tridimensionales.
6. Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.

b) Contenidos:

1. Configuración del espacio bidimensional. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual.
2. Forma y estructura. Elementos proporcionales.
3. Forma y composición en la expresión bidimensional.

4. Fundamentos y teoría de la luz y el color.
5. Valores expresivos y simbólicos del color.
6. Interacción del color en la representación creativa.
7. Instrumentos, técnicas y materiales.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Representar imágenes de acuerdo a las técnicas y procedimientos expresivos más idóneos.
2. Analizar, estructurar y representar el espacio compositivo de una imagen a partir de un planteamiento previo.
3. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas de la realidad o de la propia inventiva.
4. Explorar con iniciativa y sensibilidad las posibilidades expresivas del dibujo, del color y la composición y utilizarlas de manera creativa en la realización de imágenes.
5. Utilizar el color con intencionalidad significativa y estética en la representación gráfica de ideas y mensajes.
6. Valorar argumentadamente los aspectos formales, estéticos y simbólicos en una representación visual determinada.

II. Teoría de la imagen.

a) Objetivos:

1. Identificar, valorar e interpretar imágenes aplicando diferentes modelos de análisis.
2. Conocer los principios teóricos de la percepción visual.
3. Interpretar los códigos significativos de la imagen.
4. Identificar y valorar la función expresiva de la imagen en su contexto.
5. Identificar y analizar las estrategias de comunicación en imágenes de diversos ámbitos.
6. Conocer los diferentes ámbitos y entornos de producción de la imagen audiovisual.

b) Contenidos:

1. La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y mesurables de la imagen.
2. Identificación, análisis y valoración de la imagen.
3. Sintaxis visual.
4. La visualización de la realidad. Teorías perceptivas.
5. El signo: expresión y contenido. Denotación y connotación.
6. Tipos de signos. Propiedades y convenciones. Los signos y sus valores significativos.
7. La comunicación visual. El proceso comunicativo.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar los elementos morfológicos y sintácticos de imágenes dadas.
2. Analizar imágenes de acuerdo a los contenidos expresivos del lenguaje visual utilizado y su significado.
3. Elaborar propuestas de representación gráfica para los conceptos y principios fundamentales de la percepción visual.
4. Proponer soluciones gráficas adecuadas a problemas de comunicación y valorarlas argumentadamente.

5. Elaborar estrategias de comunicación visual para la transmisión de ideas y mensajes propios o asignados y explicarlas argumentadamente.

III. Medios informáticos.

a) Objetivos:

1. Analizar la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y la presencia de las nuevas tecnologías en la realización y edición de productos de la especialidad.

2. Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.

3. Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial y la imagen bitmap, el tratamiento de la tipografía digital, sistemas de color y formatos adecuados a cada necesidad.

4. Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.

5. Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño.

6. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.

b) Contenidos:

1. Evolución de la informática e Internet. La sociedad de la información. Software libre.

2. Sistemas operativos. Ordenador, periféricos y redes, cloud computing.

3. Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.

4. Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.

5. La imagen vectorial. Software de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo.

6. Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.

7. La imagen bitmap. Software de creación, tratamiento y gestión de imágenes bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.

8. Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.

9. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Valorar argumentadamente la evolución tecnológica y la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales y artísticos y específicamente en el ejercicio profesional del diseño gráfico y la comunicación audiovisual.

2. Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.

3. Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.

4. Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.

5. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.

6. Emplear con destreza las herramientas de ilustración vectorial y bitmap.

7. Seleccionar y utilizar correctamente los materiales y equipos informáticos en el desarrollo del propio trabajo tanto en el proceso creativo y proyectual como en la comunicación.

- IV. Fotografía.
- a) Objetivos:
1. Conocer y dominar la técnica y la tecnología fotográfica.
 2. Comprender el lenguaje fotográfico, sus dimensiones y sus particularidades.
 3. Utilizar la fotografía en proyectos propios en el contexto de la especialidad.
 4. Saber gestionar imágenes fotográficas adecuadas a proyectos de animación.
- b) Contenidos:
1. El lenguaje fotográfico, dimensiones, finalidad, particularidades.
 2. Los equipos fotográficos.
 3. La toma fotográfica. Condicionantes técnicos, ambientales, estéticos. Representación del espacio y del tiempo.
 4. La luz natural y artificial. Medición e iluminación.
 5. El color en la fotografía.
 6. Gestión de archivos fotográficos. Edición y selección de fotografías.
 7. Procesado y manipulación de las imágenes.
 8. Tratamiento formal y expresivo de la fotografía en el ámbito de la especialidad.
 9. Los ámbitos fotográficos.
- c) Criterios de evaluación:
- Se valorará la capacidad del alumnado para:
1. Utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio fotográfico.
 2. Comprender los mecanismos teórico-expresivos del medio fotográfico y utilizarlos con una finalidad comunicativa.
 3. Integrar la fotografía en la realización de proyectos de animación bien sea como herramienta de creación o como recurso expresivo y comunicativo.
 4. Valorar argumentadamente la producción fotográfica propia o ajena utilizando criterios técnicos, artísticos y comunicativos.
- V. Historia de la animación.
- a) Objetivos:
1. Comprender el lenguaje y las particularidades de los diferentes medios de la comunicación audiovisual.
 2. Conocer las diversas manifestaciones de la comunicación gráfica y de la imagen animada y su evolución en relación con los conceptos estéticos de su contexto histórico-artístico.
 3. Comprender la evolución histórica, técnica y formal de la imagen animada e identificar los principales centros de producción, autores y obras.
 4. Analizar y valorar productos de animación actuales en su dimensión técnica, artística, comunicativa y expresiva.
 5. Valorar argumentadamente, en base a los conocimientos aportados por la asignatura y al propio criterio y sensibilidad, realizaciones contemporáneas de animación.
- b) Contenidos:
1. Concepto y manifestaciones de la comunicación gráfica. La ilustración, el cómic, la animación: lenguaje y características propias de cada medio.
 2. Manifestaciones y evolución de la imagen gráfica en la comunicación. El producto gráfico en relación al contexto histórico-artístico.
 3. Recorrido por la evolución histórica y técnica de la animación. Manifestaciones más significativas. Tendencias y autores relevantes.
 4. La imagen animada en los medios de comunicación.
 5. Tendencias y realizaciones actuales en la narración gráfica y la animación.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar las manifestaciones de la imagen animada en su contexto histórico-artístico y en sus variables técnicas, expresivas y comunicativas.
2. Identificar las manifestaciones, estilos, autores significativos y sus aportaciones e innovaciones más relevantes en el contexto de la especialidad.
3. Explicar razonadamente la evolución técnica y formal de la imagen de animación en relación con el contexto histórico y cultural, utilizando adecuadamente la terminología específica.
4. Valorar argumentadamente productos de animación actuales en base a la fundamentación histórica, la técnica y la sensibilidad estética.
5. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento de la imagen a lo largo de su recorrido histórico.

VI. Dibujo aplicado a la animación.

a) Objetivos:

1. Utilizar la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo como herramientas básicas para el análisis de formas, la búsqueda y definición formal de imágenes y la comunicación gráfica de ideas.
2. Representar gráficamente las formas del entorno y las ideas.
3. Resolver mediante el dibujo conceptos de espacio, volumen y forma.
4. Representar gráficamente la luz y el movimiento.
5. Analizar y valorar la capacidad expresiva del trazo en el dibujo de animación e incorporarla en las propias realizaciones gráficas.
6. Analizar los principios compositivos y aplicarlos en la planificación estilística y temática de las propias realizaciones gráficas.
7. Resolver gráficamente aspectos espaciales, lumínicos y compositivos de imágenes referidas a proyectos de animación asignados o propios.
8. Desarrollar la capacidad memorística y de retentiva visual.
9. Desarrollar pautas de estilo personales.

b) Contenidos:

1. El esbozo de la idea. El cuaderno de apuntes. La línea, el contorno, el trazo sensible.
2. El modelo estático y en movimiento. El apunte del natural.
3. Dibujo de retentiva y de memoria.
4. La representación de la luz. El claroscuro. La luz en la definición del volumen. La iluminación. Luces, sombras, transparencias y reflejos. La atmósfera.
5. La forma y el espacio. Composición y estructura. El espacio compositivo. Espacio físico y perceptual. La expresividad en la ordenación del espacio. Estrategias compositivas.
6. Representación de espacios y formas complejas. El paisaje natural y urbano. El dibujo arquitectónico. La estructura animal. La figura humana. Expresión facial y corporal. Distorsiones.
7. Interpretación de la forma. El estilo. El dibujo en creadores significativos del dibujo animado. Recursos expresivos y narrativos de los diferentes estilos.
8. Recursos expresivos en el dibujo de animación audiovisual.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas del entorno, ideas y conceptos.
2. Saber representar formas, cuerpos y el movimiento.
3. Saber representar formas y cuerpos iluminados desde diferentes focos de luz.
4. Entender y saber dibujar las formas y su entorno.
5. Utilizar adecuadamente los métodos las posibilidades plásticas y expresivas de la composición y organización del espacio, atendiendo a criterios estéticos y comunicativos.
6. Realizar dibujos de retentiva y de memoria con fidelidad a las características formales y estructurales de lo representado.
7. Explorar y utilizar pautas de estilo propias en el dibujo.
8. Adecuar el dibujo, las estrategias compositivas y las distorsiones formales propias del dibujo animado a la intencionalidad estilística y temática del encargo.
9. Identificar y utilizar con soltura los códigos y recursos expresivos del dibujo animado.
10. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

VII. Técnicas de animación.

a) Objetivos:

1. Utilizar con destreza técnicas tradicionales y digitales de animación en la realización de piezas de animación.
2. Utilizar las técnicas de animación como recursos expresivos y de creación de imágenes en movimiento.
3. Dominar las técnicas 2D y 3D y las tecnologías actuales de animación en la realización de ejercicios de la especialidad.
4. Comprender el proceso de elaboración de los dibujos animados y saber planificar y llevar a cabo las diferentes etapas del trabajo atendiendo a las especificaciones del mismo.
5. Seleccionar y utilizar las técnicas más adecuadas a los objetivos comunicacionales y las especificaciones temáticas y estilísticas del proyecto.
6. Conciliar conocimientos y habilidades técnicas en la construcción e integración de fondos, escenarios y elementos 2D y 3D.

b) Contenidos:

1. Principios básicos de la animación.
2. Técnicas, materiales, recursos y tecnología de la imagen animada.
3. Técnicas tradicionales y digitales 2D. Elementos de la expresión bidimensional.
4. Técnicas tradicionales y digitales 3D. Elementos de la expresión tridimensional.
5. Los recursos de expresión 2D y 3D y su aplicación a un proyecto de animación.
6. La ordenación del espacio escenográfico.
7. La iluminación para animación.
8. La ilusión del movimiento, la persistencia retiniana. El movimiento de personajes, objetos y escenarios.
9. La planificación y realización del proyecto de animación. Guión. Diseño y caracterización de personajes, escenarios y ambientación, maquetas. Preproducción y postproducción. Control de calidad en cada etapa del proyecto.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumno para:

1. Utilizar con destreza las diferentes técnicas tradicionales y digitales 2D y 3D de animación.

2. Valorar las posibilidades y aplicaciones de las diferentes técnicas de animación y seleccionar la/s más adecuadas a las especificaciones estéticas y comunicativas del mensaje.

3. Elaborar diversas propuestas de animación a partir de un guión propio o ajeno.

4. Transferir correctamente el guión a la narración visual.

5. Planificar el proceso de realización de una pieza de animación y llevarlo a cabo desarrollando adecuadamente todas las etapas hasta la obtención de un producto de calidad artística, técnica y comunicacional.

VIII. Lenguaje y tecnología audiovisual.

a) Objetivos:

1. Comprender la evolución y el lenguaje de la imagen en movimiento y analizar los códigos y dimensiones del lenguaje audiovisual.

2. Manejar la tecnología básica de realización de productos audiovisuales.

3. Explorar las posibilidades expresivas y artísticas del lenguaje audiovisual y aplicarlas en la realización de piezas de animación.

4. Analizar y valorar productos audiovisuales y emitir un juicio crítico argumentado acerca de la creación audiovisual propia y ajena.

5. Interpretar y desarrollar proyectos de animación en la tecnología audiovisual.

6. Utilizar adecuadamente la terminología propia de la asignatura.

7. Desarrollar la capacidad de comunicación audiovisual, la inventiva y expresividad personales.

b) Contenidos:

1. Teorías sobre el mensaje audiovisual. Evolución de los medios audiovisuales.

2. La comunicación audiovisual. Dimensiones, funciones y organización del mensaje audiovisual.

3. Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales. Tecnología video y digital. Elementos técnicos de los equipos audiovisuales.

4. El lenguaje audiovisual. Retórica narrativa y retórica visual. La ordenación del espacio y del tiempo representado. Transición y continuidad. Articulaciones espaciotemporales. El montaje. La libertad formal.

5. Otros elementos de la imagen audiovisual: iluminación, sonido, escenografía.

6. Fases en la elaboración de un producto audiovisual.

7. Los géneros y los productos audiovisuales.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar y analizar las dimensiones y funciones del lenguaje audiovisual en mensajes y productos específicos de la especialidad.

2. Explicar y ejemplificar los recursos expresivos y narrativos del lenguaje audiovisual utilizando con propiedad los conceptos y terminología de la asignatura.

3. Realizar propuestas audiovisuales, técnicamente correctas, de piezas de animación llevando a cabo adecuadamente las distintas fases del proceso.

4. Saber utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio audiovisual.

5. Saber editar audio y video.

6. Explorar con iniciativa las posibilidades técnicas, expresivas y comunicativas de las tecnologías audiovisuales y aplicarlas de manera creativa en la creación de mensajes audiovisuales utilizables en proyectos de animación propios o dados.

7. Emitir un juicio estético y técnico argumentado con relación a productos audiovisuales.

- IX. Guión y estructura narrativa.
- a) Objetivos:
1. Conocer y utilizar el léxico y códigos de la narrativa gráfica.
 2. Dominar el lenguaje, estructura y utilización del guión en la narrativa gráfica.
 3. Identificar la estructura narrativa de una historia y proponer diversas soluciones de organización gráfica.
 4. Realizar propuestas de narrativa gráfica a partir de historias propias o ajenas.
 5. Saber desarrollar un guión narrativo.
- b) Contenidos:
1. Lenguaje narrativo.
 2. Lenguaje secuencial.
 3. Elaboración del guión. Adaptaciones. El argumento. La sinopsis.
 4. Estructura y desarrollo de una historia. Formatos.
 5. Montaje y ritmo.
- c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Comprender, identificar y aplicar adecuadamente los conceptos y términos propios de la narrativa gráfica.
2. Explorar diversas soluciones creativas y comunicativas para narraciones gráficas de historias propias o ajenas.
3. Narrar con eficacia historias propias o ajenas utilizando los recursos del discurso gráfico.
4. Elaborar el guión narrativo para el desarrollo de una pieza de animación.

X. Proyectos de animación.

- a) Objetivos:
1. Diferenciar y saber llevar a cabo las fases de un proyecto de animación audiovisual y las metodologías más adecuadas para realizarlo.
 2. Desarrollar proyectos de animación para cine, televisión y nuevos medios utilizando las técnicas de animación nuevas y tradicionales.
 3. Realizar narraciones visuales utilizando de manera eficaz los recursos expresivos de la animación en función de las particularidades del medio, los diferentes géneros y productos audiovisuales.
 4. Saber adaptar el proyecto de animación a diferentes formatos según el medio de difusión.
 5. Dominar las tecnologías instrumentales necesarias para el desarrollo de proyectos de animación audiovisual.
 6. Valorar el proceso de planificación y realización de una pieza de animación como oportunidad de experimentación, comunicación y expresión artística personal.
 7. Conocer la normativa específica de aplicación a la especialidad.
- b) Contenidos:
1. El proyecto de animación, fases y planificación: story line, sinopsis, guión, el story board, layout, art concept, la biblia y otros.
 2. La preproducción del proyecto: documentación, diseño de personajes, fondos y otros.
 3. La producción: creación de personajes y escenarios, maquetas, fondos, iluminación, escenografía, captura de audio, carta de rodaje, captura de imagen y audio, animación, intercalación, etc.

4. La postproducción: edición de video, ajuste de imagen, efectos, transiciones, tratamiento de audio, creación de créditos, etc.

5. Herramientas informáticas y nuevas tecnologías para la creación de un proyecto de animación. El programa de animación, edición y postproducción.

6. Exportación de películas y formas de exhibición: formatos, codecs, etc.

7. Normativa específica de aplicación a la especialidad.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Dominar la terminología específica de la especialidad.
2. Utilizar adecuadamente los diferentes lenguajes según las particularidades del medio de realización y de difusión.

3. Aplicar una metodología de trabajo adecuada a las especificaciones del proyecto.

4. Elaborar una pieza de animación llevando a cabo todas las etapas de proceso hasta la obtención de un producto acabado de calidad técnica y artística.

5. Explorar soluciones visuales creativas y expresivas para transmitir contenidos.

6. Elaborar un discurso visual y narrativo coherente con los objetivos comunicacionales propuestos.

7. Seleccionar las diferentes técnicas de animación de acuerdo al mensaje a transmitir y utilizarlas con destreza.

8. Exportar correctamente los contenidos en los formatos adecuados.

9. Utilizar en el proyecto las herramientas tecnológicas propias de su especialidad.

10. Atenerse en los proyectos a la normativa vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.

XI. Proyecto integrado.

a) Objetivos:

1. Proponer y materializar un proyecto de animación, propio o encargado, de calidad técnica, artística y comunicacional.

2. Realizar el proyecto de animación llevando a cabo todas las etapas y controles de calidad correspondientes.

3. Desarrollar, mediante la proyectación y realización de un proyecto original de animación, las destrezas profesionales de su especialidad.

b) Contenidos:

1. La creación y realización del proyecto de animación. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación gráfica.

2. Materialización del proyecto de animación hasta la obtención del producto acabado. Verificación del control de calidad en las diferentes etapas.

3. La comunicación, presentación y defensa del proyecto.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumno para:

1. Realizar una pieza de animación que cumpla con el nivel técnico, artístico y comunicacional exigible en el ámbito profesional.

2. Utilizar una metodología proyectual adecuada a los condicionantes y especificaciones del encargo.

3. Realizar el control de calidad del proyecto en sus aspectos formales, expresivos, técnicos, tecnológicos y funcionales.

4. Presentar adecuadamente el proyecto y emitir una valoración personal técnica, artística y funcional utilizando correctamente los conceptos y terminología propios de su ámbito profesional.

XII. Formación y orientación laboral.

a) Objetivos:

1. Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.
2. Conocer los requisitos y condicionantes legales para organizar y gestionar una pequeña o mediana empresa, considerando los factores de producción, jurídicos, mercantiles y socio-laborales.
3. Identificar las distintas las vías de acceso al mercado de trabajo y a la formación permanente, así como conocer los organismos institucionales, nacionales y comunitarios dedicados a estos fines.
4. Comprender y aplicar las normas sobre seguridad e higiene laboral y desarrollar sensibilidad hacia la protección al medio ambiente, como factores determinantes de la calidad de vida.

b) Contenidos:

1. El marco jurídico de las relaciones laborales. Estatuto de los trabajadores y regulación específica. Prestaciones de la Seguridad Social y desempleo.
2. Sistemas de acceso al mundo laboral. El mercado de trabajo: estructura. Técnicas y organismos que facilitan la inserción laboral. Iniciativas para el trabajo por cuenta propia. La formación permanente.
3. La empresa. Distintos modelos jurídicos de empresas y características. Organización, administración y gestión. Obligaciones jurídicas y fiscales.
4. Conceptos básicos de mercadotecnia. La organización de la producción, comercialización y distribución en la empresa. Métodos de análisis de costes y el control de la calidad.
5. El contrato. Modalidades de contrato de trabajo. Derechos y deberes derivados de la relación laboral. Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo.
6. El empresario individual. Trámites para el inicio de la actividad empresarial. Presupuestos, tasaciones y facturación de trabajos.
7. Los derechos de propiedad intelectual e industrial. Registro de la propiedad intelectual. Entidades de gestión: copyright y copyleft. Propiedad industrial: los modelos y dibujos industriales y artísticos. Registro y procedimiento registral.
8. Los signos distintivos: marca, rótulo y nombre comercial. Transmisibilidad.
9. Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar la legislación y normativa vigente de aplicación al mundo laboral y a la regulación empresarial en la que se integra esta especialidad profesional.
2. Identificar las fuentes y vías de acceso al empleo y a la formación permanente directamente relacionadas con la profesión.
3. Saber llevar a cabo la actividad empresarial tanto en el ámbito individual como societario.
4. Redactar el plan de creación y organización de un taller artístico y/o de una pequeña o mediana empresa en el que se consideren los aspectos jurídicos y socio-laborales correspondientes, los recursos materiales y humanos necesarios, las acciones de marketing, comercialización y distribución de los productos y los mecanismos de seguridad laboral, ambiental y de prevención de riesgos exigidos para iniciar su funcionamiento.
5. Realizar correctamente contratos y emitir facturas.
6. Conocer las normas sobre seguridad y salud en el trabajo y las diferentes técnicas de prevención de riesgos laborales.
7. Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial.

4.4 Fase de prácticas en empresas, estudios o talleres.

1. La fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres tiene como objetivos los siguientes:

1.º Completar la formación académica del alumnado mediante la integración en las rutinas diarias de trabajo de una empresa de comunicación audiovisual o estudios de animación y la realización de las funciones profesionales correspondientes a su nivel formativo.

2.º Facilitar la toma de contacto de los alumnos y alumnas con el mundo del trabajo y la incorporación al sistema de relaciones sociales, laborales y técnicas de la empresa.

3.º Contrastar los conocimientos, formación y capacitación adquiridos en el centro educativo con la realidad empresarial y laboral del sector audiovisual.

4.º Permitir al alumnado que, a través del contacto con la empresa, incorpore a su formación los conocimientos sobre la propia especialidad, la situación y relaciones del mercado, las tendencias artísticas y culturales, la organización y coordinación del trabajo, la gestión empresarial, las relaciones sociolaborales en la empresa, etc., necesarios para el inicio de la actividad laboral.

5.º Adquirir los conocimientos técnicos de útiles, herramientas, materiales y maquinaria que, por su especialización, coste o novedad, no están al alcance del centro educativo.

6.º Participar de forma activa en las fases del proceso de producción de piezas de animación bajo las orientaciones del tutor o coordinador correspondiente.

7.º Aplicar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos durante el período de formación teórica y práctica impartida en el centro educativo.

2. El seguimiento y la evaluación de la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres corresponderá al tutor de prácticas designado por el centro educativo quien tomará en consideración el grado de cumplimiento de los objetivos y la valoración que realice la empresa.

ANEXO II

Competencia docente de los funcionarios pertenecientes al Cuerpo de Profesores de Artes Plásticas y Diseño para la impartición de los módulos correspondientes a las enseñanzas mínimas del ciclo formativo de grado superior de Animación regulado en el presente real decreto

Cuerpo de Profesores de Artes Plásticas y Diseño

Especialidad	Módulo formativo
Dibujo artístico y color.	Fundamentos de la representación y la expresión visual.
	Dibujo aplicado a la animación.
Diseño gráfico.	Teoría de la imagen.
	Proyectos de animación.
	Proyecto integrado.
Historia del arte.	Historia de la animación.
Fotografía.	Fotografía.
	Teoría de la imagen.

Especialidad	Módulo formativo
Medios audiovisuales.	Técnicas de animación.
	Lenguaje y tecnología audiovisual.
	Guión y estructura narrativa.
	Proyectos de animación.
	Proyecto integrado.
Medios informáticos.	Medios informáticos.
	Técnicas de animación.
	Proyectos de animación.
	Proyecto integrado.
Organización industrial y legislación.	Formación y orientación laboral.

ANEXO III

Relación de módulos correspondientes a las enseñanzas mínimas que se convalidan entre los ciclos formativos de grado superior de la familia profesional de Comunicación Gráfica y Audiovisual y el ciclo formativo de grado superior de Animación regulado en el presente real decreto

Módulos superados en ciclos formativos de grado superior	Módulos que se convalidan
Fundamentos de la representación y la expresión visual.	Fundamentos de la representación y la expresión visual.
Teoría de la imagen.	Teoría de la imagen.
Medios informáticos.	Medios informáticos.
Fotografía.	Fotografía.
Lenguaje y tecnología audiovisual. (Ciclos: Fotografía, Gráfica audiovisual y Gráfica interactiva).	Lenguaje y tecnología audiovisual.
Guión y estructura narrativa. (Ciclos: Cómic y Gráfica audiovisual).	Guión y estructura narrativa.

ANEXO IV

Relación de módulos correspondientes a las enseñanzas mínimas que se convalidan entre los ciclos formativos de grado superior de la familia profesional de Diseño Gráfico regulados en el Real Decreto 1456/1995, de 1 de septiembre y el ciclo formativo de grado superior de Animación regulado en el presente real decreto

Módulos superados en ciclos formativos de grado superior (Real Decreto 1456/1995, de 1 de septiembre)	Módulos que se convalidan
Dibujo artístico. (Ciclo: Ilustración).	Fundamentos de la representación y la expresión visual.
Expresión plástica: fotografía. (Ciclo: Fotografía artística).	Fundamentos de la representación y la expresión visual.
Teoría de la imagen publicitaria. (Ciclo: Gráfica publicitaria).	Teoría de la imagen.
Medios informáticos. (Ciclo: Gráfica publicitaria).	Medios informáticos.

Módulos superados en ciclos formativos de grado superior (Real Decreto 1456/1995, de 1 de septiembre)	Módulos que se convalidan
Diseño gráfico asistido por ordenador. (Ciclo: Ilustración).	Medios informáticos.
Fotografía. (Ciclos: Ilustración y Gráfica publicitaria).	Fotografía.
Técnica fotográfica. (Ciclo: Fotografía artística).	Fotografía.
Fotografía artística. (Ciclo: Fotografía artística).	Fotografía.
Medios audiovisuales. (Ciclo: Fotografía artística).	Lenguaje y tecnología audiovisual.

ANEXO V

Relación de módulos que podrán ser objeto de exención por la correspondencia con la práctica laboral

Formación y orientación laboral.
Fotografía.
Medios informáticos.
Lenguaje y tecnología audiovisual.